

## PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA TINGKAT SD/MI

Fera Hidayatil Fitri\*<sup>1</sup>, Adam Mudinillah<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Universitas Islam Negeri Batusangkar, <sup>2</sup>Sekolah Tinggi Agama Islam Al-Hikmah Pariangan Batusangkar, Indonesia.

[ferahidayatilfitri@gmail.com](mailto:ferahidayatilfitri@gmail.com); [adammudinillah@staialhikmahpariangan.ac.id](mailto:adammudinillah@staialhikmahpariangan.ac.id)

### **Abstract**

*Indonesian is a compulsory subject, whether it is implemented in elementary, junior high, and high school, as well as in universities, always at the education level. Language is a collection of meaningful words, or meanings derived from words. The use of learning media will make it easier for students to understand and learn. The method or steps used in this research is a qualitative descriptive method, with the following techniques: Analysis of results. The analytical aspects are fluency, flexibility, Originality and exposition. The research was carried out in two cycles. Learning to present materials for writing and designing curriculum vitae and job application letters using the Canva Cycle 1 application is carried out in one meeting.*

**Keywords:** canva, learning media, bahasa.

### **Abstrak**

Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran wajib, baik dilaksanakan di sd, smp, dan sma, serta di perguruan tinggi, selalu ada pada jenjang pendidikan. Bahasa adalah sekumpulan kata yang bermakna, atau makna yang berasal dari kata. Dengan menggunakan media akan mempermudah peserta didik untuk memahami pembelajaran. Cara atau langkah yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif, dengan teknik sebagai berikut: Analisis hasil. Aspek analitis adalah kelancaran, fleksibilitas, Orisinalitas dan eksposisi. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus. Pembelajaran menyajikan materi penulisan dan pendesainan Daftar Riwayat Hidup dan Surat Lamaran Pekerjaan menggunakan aplikasi Canva Siklus 1 dilaksanakan sebanyak satu kali pertemuan.

**Kata Kunci:** canva, pengembangan media, bahasa.

### **PENDAHULUAN**

Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran wajib, baik dilaksanakan di sd, smp, dan sma, serta di perguruan tinggi, selalu ada pada jenjang pendidikan. Bahasa adalah sekumpulan kata yang bermakna, atau makna yang berasal dari kata. Pembelajaran bahasa Indonesia mempunyai tujuann supaya peserta didik dapat berbicara secara lisan maupun tulisan sesuai dengan kaidah yang berlaku, menghayati serta bangga memakai bahasa indonesia, menghayati dan menggunakan karya sastra dengan wawasan yang lebih luas, dan juga memakai bahasa Indonesia untuk meningkatkan keterampilan berfikir dan keterampilan sikap (Garris Pelangi, 2020).

Kurikulum bahasa Indonesia sangat penting dan memegang tujuan penting dalam dunia pendidikan di seluruh Indonesia. Dalam setiap proses pembelajaran, baik pembelajaran bahasa Indonesia maupun pembelajaran lainnya, diperlukan suatu penunjang dalam proses pembelajaran pendidikan, yaitu media pembelajaran. Pendidikan sangat penting bagi setiap generasi khususnya generasi muda dalam memajukan ilmu pendidikan yang baik dan menambah pengetahuan sumber daya manusia bagi suatu negara khususnya Negara Kesatuan Republik Indonesia. Saat ini, teknologi sangat maju dan canggih, dan setiap guru dan siswa didorong untuk memahami teknologi dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan. Dalam pembelajaran, metode pengajaran yang baik dan efektif yang mengikuti perkembangan teknologi adalah adanya media pembelajaran sebagai acuan dalam proses belajar mengajar (Harahap & Harahap, 2022).

Untuk melaksanakan pendidikan untuk mewujudkan peserta didik yang berkarakter, serta bertanggung jawab atas dedikasi nilai-nilai bagi penerus bangsa. Pelaksanaan pendidikan sikap pada anak didik bisa diterapkan melalui nilai sikap yang terjadi di lingkungan sekitar, Durham bermacam teori. Sifat anak pada perintegrasi dalam prosa belajar untuk menghasilkan generasi yang baik (Garris Pelangi, 2020).

Memilih media pembelajaran yang sesuai dengan pelajaran agar dapat menghasilkan cara belajar yang lebih baik untuk siswa pelajar. Memakai media dapat memudahkan siswa dalam memahami dan belajar. Oleh sebab itu, ssetiap pelaksanaan pelajaran perlu media dapat digunakan siswa secara mandiri untuk memiliki tampilan yang menarik bagi siswa, media juga tidak dapat dipisahkan pada pembelajaran untuk menghasilkan hasil belajar. Tujuan belajar mengajar komprehensif bertumpu kepada siswa dan guru bertindak sebagai pengarah pembelajaran (Harahap & Harahap, 2022).

Maka sejalan dengan penjelasan mengenai tahap operasional konkrit guru harus lebih inovatif dalam membuat media pembelajaran. Kegiatan pembelajaran dipersiapkan guru sebaik mungkin agar peserta didik memahami materi yang disampaikan. Selanjutnya peserta didik menggunakan akal, tetapi hanya untuk subjek pelajaran sekarang. Adanya penelitian ini untuk memberikan gambaran pengembangan media pembelajaran di sekolah dasar, agar siswa dapat belajar dengan tahap perkembangan (Harahap, 2018).

Dari setiap bagian yang sangat berdampak pada pembelajaran diantaranya peserta didik, pendidik, materi, alat yang digunakan, evaluasi, lingkungan dan kondisi kelas. Ada juga

beberapa factor yang sangat berpengaruh yaitu faktor internal dan eksternal yang berperan penting dalam hasil belajar. Faktor internal terdiri atas kompetensi siswa, minat, kondisi fisik, dan lain sebagainya. Sedangkan faktor eksternal terdiri atas sarana belajar, kompetensi guru, termasuk media pembelajaran. Hal ini dapat berpengaruh terhadap keaktifan siswa dalam belajar khususnya mata pelajaran bahasa dan sastra Indonesia. Di dalam pembelajaran ini sangat dibutuhkan keaktifan yang tinggi baik oleh siswa maupun guru. Sebagai guru yang inovatif sangat dibutuhkan sebagai fasilitator agar dapat membantu siswa dalam pengembangan potensinya untuk mendapatkan pengetahuan dan pengalaman baru selama proses belajar mengajar (Syarifuddin & Harahap, 2021).

Memilih media pembelajaran untuk proses pengajaran, memungkinkan guru dan siswa untuk menerapkan pembelajaran dengan menguasai keterampilan baru dan menciptakan sesuatu dalam penerapan media pembelajaran. Dari perspektif lain, kurikulum saat ini tidak mengandalkan buku atau guru sebagai satu-satunya media pembelajaran yang digunakan di tingkat pendidikan, memungkinkan siswa untuk berpikir kreatif, mahir, dan mandiri, dan bersaing dalam teknologi. Saat ini juga telah memasuki era revolusi 4.0 yang mengandalkan teknologi sebagai media untuk segala (Meeting & Group, 2021) aktivitas (termasuk pembelajaran) (Garris Pelangi, 2020).

Media pembelajaran ialah berperan penting dalam menunjang keberhasilan pembelajaran. Media pembelajaran merupakan bagian unruk dapat meningkatkan hasil belajar. Alat yang digunakan berfungsi sebagai sarana penyebarluasan sarana bantu yang digunakan oleh dosen, dan sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran untuk membekali mahasiswa dengan topik. Untuk mencapai pembelajaran yang dirancang dengan cara yang menarik untuk digunakan secara efektif. Salah satu penentuan hasil pembelajaran ditentukan oleh daya tarik bentuk belajar secara sistematis. Alat yang akan digunakan merupakan untuk menentukan hasil terlaksananya pembelajaran. Menggunakan alat seeperti itu, desain yang dirancang adalah media audio visual yang dirancang menggunakan aplikasi Canva. (Garris Pelangi, 2020)

Hasil analisis menunjukkan bahwa siswa tertarik dan perlu menggunakan media video animasi pada aplikasi Canva. Munculnya media dalam kegiatan pembelajaran dapat mengubah materi yang tidak jelas menjadi jelas. Siswa lebih termotivasi jika pelajaran yang diberikan kepada siswa di dunia nyata dan konkret sesuai dengan kedewasaan peserta didik.

Media video animasi dapat memicu minat siswa dalam pembelajaran (Syarifuddin & Harahap, 2021).

Penjelasan diatas dapat kita ambil kesimpulan mendesain media pembelajaran ialah suatu pelaksanaan perencanaan secara manual sesuai dengan tujuan yang akan dicapai melalui proses manual atau menggunakan teknologi agar pembelajaran menjadi lebih efektif. Salah satu aplikasi yang bisa digunakan adalah canva. Meskipun aplikasi ini bersifat gratis serta berbayar berbasis online yang dapat kita manfaatkan untuk membuat media pembelajaran. Pada aplikasi ini sudah disiapkan beberapa template yang dapat digunakan.

## **METODE PENELITIAN**

Cara atau langkah dalam menyusun penelitian ini melalui teknik Analisis hasil. Aspek analitis adalah kelancaran, fleksibilitas, orisinalitas dan eksposisi. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus. Pembelajaran menyajikan materi penulisan dan pendesainan Daftar Riwayat Hidup dan Surat Lamaran Pekerjaan menggunakan aplikasi Canva Siklus 1 dilaksanakan sebanyak satu kali pertemuan. Pembelajaran menyajikan materi penulisan dan pendesainan Daftar Riwayat Hidup dan Surat Lamaran Pekerjaan menggunakan aplikasi canva Siklus 2 dilaksanakan sebanyak satu kali pertemuan.

Metode tersebut harus dijelaskan secara rinci sehingga penelaah dapat lebih mudah menjawab sebagai berikut: (i) Apakah penelitian ini eksperimental atau eksploratif? , (ii) Metode harus dituliskan secara jelas sehingga penelitian dapat diulang, (iii) Jika penelitian menggunakan metode peneliti sebelumnya, jelaskan secara rinci. Jelaskan secara singkat metodenya, jika dimodifikasi, jelaskan apa yang baru, hasilnya sedikit berbeda dengan metode penelitian sebelumnya, (iv) populasi dan sampel penelitian, sebutkan dari mana anda mendapatkan sampel (Meeting & Group, 2021).

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Masalah pembelajaran sastra di sekolah adalah sampai saat ini, argumen yang berdiri diurgensi pembelajaran sastra dalam kaitannya dengan kontribusi sastra dan kepada siswa tidak begitu jelas. Pembelajaran sastra dianggap hanya sebagai bagian dari payung besar pembelajaran bahasa. Penyebab pembelajaran sastra di Indonesia seolah telah kehilangan orientasinya, membosankan, dan terpisah dari konteks dan diskursus yang terikat

dengan karya sastra, mengecewakan, dan semakin memprihatinkan. Pembahasan berikut mengulas beberapa rujukan mengenai pembelajaran sastra berdasarkan pengalaman beberapa pembelajar dan penelitian yang relevan (Garris Pelangi, 2020).

Media Pembelajaran bahasa Indonesia pada masa ini, bangsa Indonesia sangat perlu dikembangkan dalam persaingan dengan diberbagai bidang. Pembelajaran bahasa Indonesia disuguhkan pada peserta didik guna memiliki tujuan untuk melatih peserta didik terampil berbahasa dengan menuangkan ide dan gagasannya secara kreatif dan kritis. Pembelajaran bahasa Indonesia pada hakikatnya ialah membelajarkan peserta didik mengenai keterampilan berbahasa Indonesia yang baik dan benar sesuai tujuan dan fungsinya. Teknologi di kalangan pendidikan sangatlah penting dalam kemajuan pendidikan. Melalui ilmu pengetahuan yang dikembangkan pada tataran pendidikan, membuat pendidikan maju bersamaan dengan kondisi zaman. Maka dari itu, guru haruslah berperan aktif untuk mengembangkan media yang dapat digunakan dalam suatu pembelajaran, dengan melihat keadaan situasi dan kondisi peserta didik dan sekolahnya. Dengan proses pembelajaran pada materi mengenai bahasa Indonesia, seorang guru juga dianjurkan untuk memilih dan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan peserta didik dan materi yang akan dipelajari komunikasi (Garris Pelangi, 2020).

Teori pengkajian sastra yang ketiga adalah intertekstualitas. Konsep intertekstualitas menyatakan bahwa sebuah teks, atau dalam konteks tulisan ini adalah karya sastra, merupakan wujud mozaik dan merupakan transformasi dari teks-teks lagi. Ketiga teori pengkajian sastra ini perlu dipahami oleh guru sebelum diajarkan kepada peserta didik mereka. Pembelajaran Sastra Sejatinya Tidak Bisa Jauh Dari Pembelajaran Teori Sastra. Pemberian pemahaman teori sastra kepada peserta didik akan menjembatani karya sastra sebagai produk fiksi dengan dunia nyata, memandu cara membaca, serta memaksimalkan kebermaknaan dan Fonscaria-Klassiker. Pemahaman akan teori sosiologi sastra meski secara sederhana dapat membuat peserta didik meletakkan karya sastra sebagai dokumen yang merefleksikan aspek-aspek sosiologis dari suatu masyarakat di suatu periode waktu tertentu. Harnida Pat mengajarkan peserta didik untuk berpikir kritis di dalam melihat konteks dan perubahan zaman Melaru Ikaria-Klassiker.

Karya sastra bukanlah objek yang manfaatnya hanya terletak pada difusi nilai. Mengetahui besar dan manfaat belajar yang luas dapat memberikan guru semangat baru untuk semangat belajar disekolah. Ini juga akan memberikan kesegaran orientasi dalam

pembelajaran sastra. Mengetahui potensi dan manfaat dari sesuatu akan meningkatkan apresiasi terhadap sesuatu dan dapat meningkatkan kemampuan untuk melakukan sesuatu. Dalam konteks pembelajaran sastra ke semua ini harus mengarah pada perihal nan akhirnya sudah dikerjakan lebih dahulu serta membawa perubahan bagi suatu situasi.

Dalam meningkatkan pendidikan harus digunakan media pembelajaran yang menarik dalam menyampaikan informasi pembelajaran yang jelas serta nyata atas apa yang ducapan yang disampaikan kepada peserta didik. Melalui mengamati bersamaan menangkap, anak yang mendapatkan pengetahuan, penjelasan, pelatihan gampang dan kecepatan memahami. Kemudian pencapaian menuntut ilmu dapat memperoleh 50% dari pada bimbingan dan dikerjakan sama siswa sendiri pada cara referensi.

Munculnya media pembelajaran dilatarbelakangi karena kebutuhan guru dalam mencapai materi pembelajaran serta berdasarkan bahan pelajaran oleh rohani dengan judulnya "Media Pembelajaran" disebutkan guru menyadari bahwa perlunya sarana belajar untuk menyalurkan rangsangan dan pengalaman belajar dengan media kepada orang lain melalui hakikat pembelajaran berlangsung. Pesa, awal perintah, perantara atau sarana dan pemeroleh perintah dipandang sebagai anggota dalam prosedur kontak. Sarana dipandang suatu alat bantu guru ketika penataran agar efektif dalam penyampaian pembelajaran kepada murid. (Arciniegas Paspuel, O. G., Álvarez Hernández, S. R., Castro Morales, L. G., & Maldonado Gudiño, C. W. (2021). *Inteligencia emocional en estudiantes de la Universidad Autónoma de Los Andes*. *Revista Conrado*, 17(78), 2021)

Dengan alat bantu yang bukan merupakan dari situs criteria. Fungsi satu-satunya adalah untuk membantu siswa untuk mendapatkan pengertian tentang suatu gejala atau kejadian. Merupakan hal yang penting untuk dapat membedakan media criteria dari media perantara. Media criteria adalah alat untuk menyampaikan materi belajar supaya siswa dapat melatih suatu kepandaian, antara lain alat bantu harus dihilangkan secara bertahap ketika terjadi belajar.

Canva ialah suatu aplikasi yang dapat digunakan oleh setiap orang untuk membuat suatu media pembelajaran. Pada aplikasi ini dapat kita temukan berbagai macam bentuk fitur dan template yang bisa digunakan secara gratis. Meskipun aplikasi ini digunakan secara online tetapi hasil dari media yang dibuat juga sangat bagus untuk digunakan dalam pembelajaran yang akan dilaksanakan secara online atau melalui google meet, zoom dan lain sebagainya. Dalam

pembelajaran digunakan presentasi pendidikan, yang menyediakan beragam jenis desain. Dalam mendesain guru cukup memasukan teks, gambar, dan memilih jenis desain grafis, template serta nomor halaman yang telah disediakan sesuai dengan yang diinginkan (Garris Pelangi, 2020).

Sehingga media yang sudah kita siapkan untuk melaksanakan pelajaran yang berlangsung dapat menarik perhatian anak didik. Salah satu bahan yang dibutuhkan dalam kelas dalam mengembangkan kepandaian dan keterampilan perpaduan, membuat pembelajaran dapat menjadi mudah dan menyenangkan. Manfaatnya untuk guru dan peserta didik Sebagai aplikasi berbasis teknologi, serta terdapat banyak ruang untuk setiap guru dalam melakukan pembelajaran dengan mengandalakan media pembelajaran pada aplikasi canva ini. Sehingga bahan ajar dapat menarik perhatian siswa dalam belajar. Dan guru bisa memilih template mana yang akan digunakan untuk pengembangan bahan ajar yang semenarik mungkin dan juga ditunjukkan kepada orang lain (Garris Pelangi, 2020).

Terdapat beberapa kelebihan Canva adalah: Mempunyai berbagai bentuk grafis, animasi, template nomor halaman yang menarik. Dapat menumbuhkan kreativitas guru dalam mendesain bahan ajar oleh karena banyaknya latar yang telah disediakan, dan termasuk fungsi drag and drop. Dapat menghemat waktu dalam mendesain bahan mudah. Peserta didik dapat mempelajari kembali materi menggunakan materi Canva yang disediakan oleh pengajar. Dapat menghasilkan gambar yang bagus serta tampilan slide yang dapat dicetak dengan pengaturan cetak otomatis. Bisa berkolaborasi dengan pengajar lain dalam menggambar dan membuat tim desain Canva untuk berbagi materi pembelajaran satu sama lain. Bisa membuat materi belajar kapan saja, bisa menggunakan laptop, tetapi juga menggunakan ponsel.(Ika Mustika, Latifah, 2020)

Beberapa kelemahan adalah Menggunakan jaringan yang sangat baik jika tidak ada jaringa maka bahan ajar meri yang akan dibuat akan kurang sempurna. Terdapat juga beberapa template, stiker, karya seni, font. Tapi itu tidak masalah karena ada banyak template menarik dan gratis lainnya di luar sana (Ika Mustika, Latifah, 2020).

Dalam penerapannya, peserta didik diharapkan mampu memproduksi teks iklan sesuai ketentuan yang sudah di pelajari sebelumnya. Biasanya dalam menerapkan, peserta didik diminta untuk menulis di selebaran atau buku tulis untuk membuat teks iklan. Sesuai dengan kemajuan zaman, para siswa dapat diajarkan dengan membuat media pembelajaran dengan

berbagai fitur yang sudah disediakan. Bila guru sudah mengajarkan peserta didik dalam pembuatan iklan atau sejenis promosi lainnya, tak lupa peserta didik juga diperkenalkan untuk menggunakan aplikasi Canva sebagai media pendukung untuk membuat desain sesuai kebutuhan. Manfaat yang bisa didapat peserta didik ialah, selain dapat melatih ilmu pengetahuan, kreativitas serta keterampilan juga mengasah kognitif peserta didik (Garris Pelangi, 2020).

Observasi dilakukan melalui dua tindakan, Setaria tingkatan persiapan, kegiatan dan peninjauan, beserta pemikiran. Perencanaan yaitu program aktivitas dalam suatu perbuatan yang akan dikerjakan pada tiap-tiap Sicruz. Perbuatan ialah betuk penerapan aksi yang sudah dipantau yaitu menulis atau memahami semua kejadian dan aktivitas yang ada sewaktu usaha pembaruan berjalan dengan atau tanpa perlengkapan bantu. Gambaran melaksanakan apa yang telah ada dan tidak ada, beserta menetapkan pilihan pemecahan yang perlu dikaji, dipilih dan dilakukan untuk dapat membuat apa yang dikehendaki, lalu dapat menyimpulkan apa yang telah terjadi dalam kelasnya.(Melani et al., 2020)

Pandangan (Adiputra & Mujiyati, 2017) mengajukan bahwa tekad mengarahkan murid untuk dapat memenuhi sama kepribadian, tercatat juga dalam bersekolah. Murid beranjak untuk mendapatkan hasil belajar yang nyaman bila mempunyai motivasi yang mengesankan, lalu tekad mempunyai tugas yang luar biasa untuk melaksanakan murid mencapai hasil belajar yang memuaskan. Supaya tekad menuntut ilmu dapat hidup dalam diri peserta didik, lalu dibutuhkan motivasi salah satunya yaitu pengajar yang imajinatif. Produktivitas pendidik dalam penataran dapat dilakukan dalam dua hal yaitu dalam tata kelola penataran di kelas dan dalam penerapan perantara menuntut ilmu (Oktiani, 2017). Observasi ini mempunyai ketergantungan pada saat metode uji coba karena dikerjakan secara daring melalui Whatsapp kemudian bahan yang disampaikan secara umum dan bahan penataran yang digunakan sedikit tinggi. Observasi ini ialah observasi baru karena dapat dilakukan secara luring maupun daring. Hal ini searah dengan kemajuan IPTEK yang bertambah berkembang. Hasil kemajuan IPTEK sangat membantu di dalam metode penataran di pendidikan puncak.(Garris Pelangi, 2020)

Kesimpulan pengamatan membuktikan bahwa bertemu persoalan dalam tekad murid dalam membuntutu menuntut ilmu daring. Hal ini disebabkan bertemu kesulitan dalam penyampaian yang menampilkan dalam penaratan daring, yaitu pertunjukan yang tidak memikat . Focus Group Discussion membuat kesimpulan aplikasi Canva dipilih sebagai

penerapan yang tepat untuk mendukung pendidik untuk mewujudkan bahan ajar yang mempunyai cara memikat.

Dalam membuat penyusunan desain pembelajaran dengan menggunakan pemakaian canva dapat ditemukan melewati survei. Untuk memperoleh maka cara global peserta didik banyak sepakat memakai alat penataran bahasa dan sastra melalui penerapan canva. Situasi yang perlu dilakukan kita bisa menambah media lain dalam penyajian materi pelajaran, untuk menambah motivasi siswa untuk belajar, apalagi pembelajaran dilakukan secara daring. Sebelum digunakan, maka media aplikasi canva terlebih dahulu divalidasi sebelum digunakan. Sebelum mendesain media pembelajaran digunakan dalam uji coba pada saat di bustan, maka terlebih dulu dilakukan uji coba pada lokal untuk bahan dalam pembelajaran untuk melaksanakan perbaikan.

Dalam aplikasi canva guru akan dimudahkan untuk membuat sebuah video media pembelajaran yang kreatif dimana aplikasi ini bisa mengubah video biasa dan menjadikannya video yang menarik untuk dilihat oleh peserta didik. Dengan aplikasi kanva ini guru mampu mengubah video pembelajaran biasa menjadi lebih menarik karena adanya tambahan animasi-animasi yang mampu membuat peserta didik dapat dengan mudah memahami materi yang disampaikan guru karena tidak membosankan bagi peserta didik. Animasi-animasi yang ditambahkan guru dapat berupa animasi mengenai pembelajaran yang diajarkan guru didalam kelas. Sehingga dengan menampilkan video dengan tambahan animasi peserta didik tidak akan bosan ketika belajar dan akan lebih senang belajar dan juga mampu mengemukakan pendapatnya.

Dengan adanya satu aplikasi yang mampu membuat media pembelajaran biasa dan menjadikannya video yang jauh lebih menarik membuat guru menjadi sedikit lebih tenang dalam menghadapi pembelajaran jarak jauh. Dimana guru dapat mengubah video yang di buat sendiri menjadi video yang lebih menarik dan juga dengan adanya tambahan-tambahan animasi-animasi yang mampu membuat peserta didik memahami materi pembelajaran yang disampaikan guru. Peserta didik juga akan lebih mudah memahami pembelajaran yang disampaikan guru melalui video pembelajaran dengan tambahan animasi-animasi, dan juga peserta didik akan dapat mengeluarkan pendapatnya dan akan lebih aktif saat pembelajaran sedang berlangsung.

Untuk menunjuk template untuk memulai cara. Sesudah mujur log in, lalu akan bakal

keliatan bentuk lembaran unggul. Kita bisa merancang lewat menunjuk menu “create a design/membuat desain” seperti ikon turut video berikut. Selanjutnya kita dapat memilih jenis template presentasi visual yang akan digunakan. Terdapat banyak template penyajian yang disiapkan dalam canva akan tetapi untuk keperluan obsevasi maka ditunjuk salah satu dari background dalam template teknologi. Untuk memilih background ialah langkah awal dalam bagian ini. Menu yang dapat dipilih ada dua yaitu “Photos” dan “latar” (Rahmatullah et al., 2020).

Selanjutnya menyampaikan bacaan digunakan dua cara. kegiatan terutama pasti memakai bacaan yang disediakan dalam template canva. Setelah itu kita diarahkan hadir ke elemen studi album jadi tempat menepati penulisan pandangan pendengar. Untuk cara penulisan sedang berjalan dimana gambaran ditayangkan dalam slip presentase sambil meneruskan penjelasan pelajaran. Pada bagian ini tersedia tombol “jeda” dan “akhiri rekaman”. Setelah proses perekaman selesai maka akan muncul link link sebagai alamat hasil desain yang telah dilakukan. Kelima, sesudah proses desain selesai, maka hasilnya dapat diunduh dan filenya disimpan secara offline.oleh sebab itu, file hasil desain dapat tersimpan secara otomatis.(Rahmatullah et al., 2020)

Ukuran kelayakan menggunakan aplikasi canva ini dapat dilihat dari hasil media pembelajaran yang menarik dan kejelasan materi dalam proses pembelajaran berlangsung. Desain pembelajaran yang digunakan oleh guru sangat berpengaruh terhadap keberhasilan suatu hasil belajar dengan menggunakan media supaya siswa menjadi aman dan nyaman dalam belajar. Sehingga siswa dapat mengembangkan materi dengan baik.

Dapat kita simpulkan bahwa materi pembelajaran yang dibuat dengan menggunakan aplikasi canva sebagai bahan ajar pembelajaran daring, karena itu mudah menggunakan menarik. Untuk menguji semangat siswa dengan penggunaan pembelajaran menggunakan desain Canva. Dengan demikian, kita dapat melihat kegunaan media ini sebagai media pembelajaran.

## **KESIMPULAN**

Media pembelajaran memang sangat diperlukan pada masa sekarang untuk menunjang suatu pendidikan. Media yang disajikan pada masa ini lebih banyak menggunakan teknologidalam menyampaikan materi yang akan diajarkan kepada siswa, salah satunya

pembelajaran bahasa Indonesia. Bagaimana media pembelajaran memberi alat bantu berupa ilmu pengetahuan, serta mengasah kreativitas dan keterampilan peserta didik dalam pembelajarannya disekolah. Aplikasi canva adalah salah satu aplikasi editor yang dapat dimanfaatkan dalam membuat pembelajaran. Bahan ajar pada mata pelajaran bahasa Indonesia dan sastra dapat dibuat semanarik mungkin agar menarik minat siswa disekolah dasar.

Desain canva dapat membantu kita membantu membuat desain yang kita inginkan tanpa harus mendesain dari dan tanpa perlu menginstal aplikasi. Ini berisi alat yang berisi berbagai macam dan yang dapat kita nanntinya. Guru dapat membuat bahan ajar sesuai dengan keinginan kita. Bagaimana media pembelajaran memberi alat bantu berupa ilmu pengetahuan, serta mengasah kreativitas dan keterampilan peserta didik dalam pembelajarannya disekolah. Aplikasi Canva dapat dimanfaatkan dalam ranah pendidikan. Membuat anak untuk lebih asik belajar kita harus menyiapkan bahan-bahan yang akan diperlukan supaya mereka tertarik. Untuk mengetahui manfaat serta keefektifan lainnya dalam pemakaian aplikasi Canva sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia, diperlukannya penelitian lebih lanjut untuk menunjang ketercapaian serta keberhasilan dalam menggunakan media pembelajaran bahasa Indonesia.

Literasi visual dalam penggunaan media Canva dapat merangsang kreativitas bahasa siswa dalam mengungkapkan ide atau membuat gunakan penjelasan bahasa Indonesia dengan benar dan benar. Selain itu, beberapa Canva yang dibuat oleh siswa secara visual jelas dan mudah dibaca, dan menyenangkan untuk dibaca karena pilih gambar, font, dan kata yang sangat jelas sehingga siswa dengan mudah dalam membacanya, terutama pengguna media sosial. Gunakan teknologi atau media Canva dapat digunakan untuk pembelajaran di luar kursus desain atau teknik, sehingga dapat menambah wawasan baru bagi pendidik dalam pelaksanaan pembelajaran. Menggunakan Canva untuk literasi visual juga dapat merangsang aktivitas kognitif siswa/peserta didik. (Adawiyah et al., 2019)

Dengan menggunakan canva untuk literasi visual pendidk harus bisa menjelaskan media pembelajaran secara jelas yang akan diajarkan kepadasiswa nanntinya. Dengan melakukan itu maka rangsangan kognitif anak itu akan terlihat. Sampai mana kemampuan dari anak tersebut dalam penguasaan materi yang didapatkan dari penjelasan menggunakan media pembelajaran tersebut. Maka guru dapat meningkatkan semangat anak yang lain dalam belajar melalui media yang diaplikasikan didalam kelas.

Canva ialah aplikasi untuk membuat suatu media yang mempunyai banyak template untuk mempermudah guru dalam membuatnya demi keberhasilan belajar yang menyenangkan. Untuk membuat anak memperhatikan pelajaran maka sebagai seorang guru harus kreatif dalam membuat suatu bahan ajar serta materi yang menarik. Untuk mengetahui manfaat serta keefektifan lainnya dalam pemakaian aplikasi Canva sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia, diperlukannya penelitian lebih lanjut untuk menunjang ketercapaian serta keberhasilan dalam menggunakan media pembelajaran bahasa Indonesia. (Resmini' et al., 2021)

Dari media yang telah diuji kepada peserta didik didalam kelas, diharapkan guru pada mata pelajaran yang menggunakan aplikasi canva ini untuk meningkatkan semangat anak dalam setiap mata pelajaran yang akan mereka pelajari. Media yang digunakan bias dengan desain yang lebih menarik lagi dari sebelumnya. Sehingga peserta didik tidak pernah bosan dalam belajar dikelas. Disetiap pembelajaran yang dilaksanakan sebagai seorang guru harus menyiapkan media yang diperlukan untuk meningkatkan keberhasilan dalam pencapaian belajar peserta didik baik disekolah maupun daring. Mada masa saat sekarang ini sangat diperlukan guru yang kreatif dalam membuat media karena banyak pembelajaran dilakukan secara dareimg sehingga murid tidak semangat dalam belajar. Pada keadaan seperti saat ini pembelajaran ditengah pandemic covid 19 saat ini, bahan ajar seperti ini lah yang sangat dibutuhkan untuk mempermudah anak didik dalam melakukan (Resmini' et al., 2021)

Di masa pandemic ini pendidik diharqapkan dapat menggunakan media pemnelajaran yang akan digunakan dalam mengajar peserta didik baik itu disekolah maupun menggunakan meet, zoom dan lain sebagainya. Dengan begitu akan menarik perhatian mereka dan semangat mereka. Jika ada peserta didik yang kurang mengerti guru harus menjelaskan sebagaimana materi yang dibuat dalam video pembelajaran tersebut. Sehingga terciptalah suasana belajar yang efektif dan memotivasi serta semangat dari peserta didik dalam belajar. Sebagai seorang guru harus pintar dalam menarik perhatian anak didiknya apalagi pada masa saat ini. Anak didik sangat membutuhkan materi pelajaran yang bisa meningklatkan semngat mereka kembali dalam belajar.

Sesuai dengan penggunaan aplikasi canva, guru diharapkan dapat sekreatif mungkin dapat menggunakannya dalam pembuatan suatu media pembelajaran yang akan ditampilkan atau diajarkan kepada peserta didik. Dengan tampilan bahan ajar yang menarik anak didik kita akan lebih senang dan bersemangat dalam proses belajar yang berlangsung. Sehingga tujuan

guru menggunakan media dengan aplikasi canva ini terwujud sesuai dengan tujuan awal. Untuk mengetahui manfaat serta keefektifan lainnya dalam pemakaian aplikasi Canva sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia, diperlukannya penelitian lebih lanjut untuk menunjang ketercapaian serta keberhasilan dalam menggunakan media pembelajaran bahasa Indonesia. (Meeting & Group, 2021)

Siswa akan sangat antusias dalam belajar jika metode yang digunakan bukan metode ceramah saja. Jika menggunakan metode ceramah siswa akan merasa bosan, guru yang kreatif akan menggunakan media atau perantara untuk menjadikan suasana kelas menjadi lebih asik dan siswa bersemangat. Dengan begitu upaya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa tercapai. Dan lebih bersemangat dalam proses belajar yang akan dilakukan seterusnya.

## REFERENSI

- Adawiyah, A., Hasanah, A., & Munsir, M. F. (2019). Literasi Visual Melalui Teknologi Canva: Stimulasi Kemampuan Kreativitas Berbahasa Indonesia Mahasiswa. *Proceeding Universitas Suryakencana; Education Transformation in Facing Industrial Revolution 4.0*, 6(1), 183–187.
- Arciniegas Paspuel, O. G., Álvarez Hernández, S. R., Castro Morales, L. G., & Maldonado Gudiño, C. W. (2021). Inteligencia emocional en estudiantes de la Universidad Autónoma de Los Andes. *Revista Conrado*, 17(78), 127-133. (2021). *主観的健康感を中心とした在宅高齢者における健康関連指標に関する共分散構造分析* Title. 6.
- Garris Pelangi. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia. *Jurnal Sasindo Unpam, Vol 8, No 2, Desember 2020 PEMAANFAATAN*, 8(2), 79–96.
- Harahap, A. (2018). Education Thought of Ibnu Miskawaih. *Sunan Kalijaga International Journal on Islamic Educational Research*, 1(1), 1–14. <https://doi.org/10.14421/skijier.2017.2017.11-01>
- Harahap, A., & Harahap, M. F. (2022). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kegiatan Ekonomi Di Sekolah Dasar. *Dirasatul Ibtidaiyah*, 2(1), 97–107. <https://doi.org/10.24952/ibtidaiyah.v2i1.5626>
- Ika Mustika, Latifah, dan R. B. P. (2020). Abdimas Siliwangi. *Peran Guru Dalam Membentuk Karakter Siswa Melalui Pembelajaran Kesantunan Berbahasa Di Media Sosial*, 03(01), 49–59.
- Meeting, Z., & Group, T. (2021). *APLIKASI CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DARING MAHASISWA PADA MATA KULIAH ENGLISH FOR*. 07, 80–89.
- Melani, M., Susanti, I., & Setyawan, T. Y. (2020). *Penulis : Editor : (Dipa Nugraha (ed.); PEMBELAJAR)*. *Jurnal Ilmiah Didaktika Agustus 2021 Dipa Nugraha Vol. 22, No. 1* 267 *Dirasatul Ibtidaiyah Vol. 2 No. 2 Tahun 2022*

(2021), 37-62.

Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317–327.

Resmini', S., Satriani, I., & Rafi, M. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva sebagai Media Pembuatan Bahan Ajar dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Abdimas Sliwangi*, 04(02), 335–343.

Syarifuddin, & Harahap, A. (2021). Integrasi Struktur Dan Fungsi Bagian Tumbuhan. *Dirasatul Ibtidaiyah*, 1(1), 19–31.